

Le Mystificateur

Casus Belli N° 82 - août 1994

Un scénario Casus Belli pour

Chill

Le mystificateur

Ce scénario est conçu pour des **personnages débutants** et un **meneur de jeu qui aime animer une flopée de PNJ**.

Recommandations Ce scénario se déroule en France mais peut facilement être transposé dans n'importe quel autre pays. Dans ce cas, évitez les capitales et choisissez une ville de province assez ancienne, de préférence avec un passé de sorcellerie. L'aventure peut se passer avant ou après l'incendie du Grand Quartier général de la SAVE en 1989, mais de toute façon il doit avoir lieu après 1987 (en raison de la technologie employée).



L'histoire

Jean Balmain, diplômé de psychologie et génial bricoleur, avait trouvé la méthode idéale pour alimenter son compte en banque: organiser des séances de spiritisme et de nécromancie de pacotille pour soutirer de l'argent aux gogos... Cela ne le rendit pas très populaire auprès de ses voisins cartésiens ou des intégristes religieux, mais il avait un certain succès, si ce n'est un succès certain, auprès des âmes crédules. Son fils, Guillaume, persuadé de la réalité des pouvoirs de son père, l'assistait en toute bonne foi (après tout, les Balmain comptent de nombreux rebouteux ou sorciers dans leurs ancêtres...). Un soir, alors que Jean préparait dans son laboratoire un nouveau trucage, il déclencha un incendie. Guillaume, qui dormait à l'étage, sortit précipitamment pour demander de l'aide aux voisins, qui la lui refusèrent tout net... Ils ne levèrent pas le plus petit doigt pour secourir l'indésirable. Les pompiers arrivèrent trop tard pour sauver l'occultiste, qui périt dans les flammes. Peu de temps après, des phénomènes de poltergeist commencèrent à affliger le voisinage, alors que Guillaume changeait peu à peu de comportement... On commença à parler de malédiction et les agences immobilières virent affluer les demandes de vente. La mort de Jean a en fait permis la création d'un fantôme bien particulier, une Haine, qui cherche maintenant à se venger en provoquant des poltergeists et en manipulant Guillaume... Cependant, la présence de tous les trucages mis en place par Balmain risque de fort compliquer l'enquête...

Introduction

Les rumeurs sur les poltergeists et les autres événements qui perturbent le voisinage finissent par attirer l'attention des observateurs de la SAVE. Une équipe est déléguée sur place, constituée bien évidemment par les personnages des joueurs. Voici le texte de la lettre que reçoit chaque agent:

« Cher ami (Chère amie), Un des membres de notre organisation habitant Châteauroux a relevé dans la presse locale un article assez rocambolesque: La rue Pasteur serait-elle hantée? Il semblerait qu'une série de phénomènes étranges se soient dernièrement déroulés dans un quartier de Châteauroux, au point que les habitants cherchent tous à déménager. Nous craignons qu'il ne s'agisse pas simplement d'un article à sensation ni d'un canular, et que quelque chose de plus grave se cache derrière cette histoire. Votre mission est de voir exactement ce qu'il en est, d'enquêter sur la manifestation éventuelle de créature(s) de l'Inconnu, et d'établir ou non la réalité d'une hantise. Le

quartier concerné, dans la vieille ville, ne sort absolument pas de l'ordinaire. Aucun événement marquant ne s'y est jamais produit, à part peut-être l'incendie qui a récemment détruit une pièce aménagée en laboratoire et provoqué la mort d'une personne.

Vous pourrez contacter sur place notre agent Gisèle Nantier, qui exerce les fonctions de bibliothécaire municipale. Elle effectue à Châteauroux un important travail d'archivage pour notre organisation et ne devra jamais intervenir directement. Cependant, l'aide qu'elle pourra vous apporter sera limitée mais inestimable si vous avez besoin de renseignements sur la ville de Châteauroux. Pour toutes demandes d'informations supplémentaires, vous recevrez notre réponse dans les dix jours. Signalez toutes vos découvertes au Grand Quartier général de Dublin.

Bonne chance.

Gabriel Buendía

Quartier général national de la SAVE. France »

La rue Pasteur

C'est une vieille rue de Châteauroux, avec des maisons séparées les unes des autres par de petits jardinets. La plupart sont très anciennes, et trois d'entre elles datent même du XVI^e siècle (la maison de Balmain fait partie de ces dernières). En consultant les archives municipales, on pourra découvrir que l'ancien cimetière se trouvait au bout de la rue... On peut aussi observer les restes d'une petite chapelle détruite aujourd'hui et intégrés au mur de façade de l'une des maisons (la ligne du portail et l'emplacement muré de fenêtres à vitraux restent visibles). Les archives indiquent la date de construction des maisons. Tous ces renseignements peuvent être obtenus par l'intermédiaire de Gisèle Nantier.

L'une des premières démarches des personnages sera sans doute de poser quelques questions aux habitants du quartier. Dès que le sujet des « phénomènes étranges » est abordé, l'hostilité surgit. Personne ne souhaite vraiment parler de ces phénomènes surnaturels, d'autant plus que la plupart des gens cherchent à partir et que de telles rumeurs sont mauvaises pour la vente des maisons... Mais le nombre des cartésiens va en diminuant car la fréquence des poltergeists augmente.

Voici quelques voisins choisis au hasard (n'hésitez pas à en inventer d'autres, en marquant bien les différences entre chaque famille). Avec de la patience et de la persuasion, les langues finissent par se délier... Ne révélez pas toutes ces informations à la première visite, et n'hésitez pas à claquer

quelques portes au nez des enquêteurs. Surtout, continuez à broder sur les débuts de conversation suggérés. La signification des astérisques (*) est donnée plus loin.

• **Xavier Fourcade***, comptable. C'est un fou de Dieu, qui voit Satan et le Mal partout. Sa femme, Thérèse*, est aussi hystérique que lui. Quant au fils, Gilbert, c'est la honte de la famille: c'est un fan de hard rock et de Black Sabbath!

Les parents: « Tout ça, c'est de la faute du sorcier du n° 5. Quand on pactise avec Satan, on joue avec le feu! D'ailleurs, il doit rôtir en enfer, cet impie! Ça ne doit pas le dépayser!... »

Gilbert: « Tu parles, ils sont tous à moitié fous dans ce coin. Y'en a pas un pour rattraper l'autre. Quand ils te bassinent pas avec Satan, c'est pour te chuchoter des conneries sur les messages de l'au-delà... Pfff... Bonjour les allumés... »

• **Dominique Hingant***, artiste peintre. Il vit seul depuis l'internement de sa femme. Il hait Jean Balmain qu'il rend responsable de la folie de son épouse. C'est en effet à la suite d'une séance de spiritisme particulièrement « corsée » que cette dernière a perdu la raison, il y a deux ans. Depuis, il perd lui aussi pied et sa haine prend l'allure d'une obsession meurtrière. Il peint sans cesse le portrait de sa femme, qui était très belle (sa demeure doit abriter plus de cent toiles la représentant). « Fichez-moi le camp! Je ne veux plus entendre parler de ce criminel ni de sa maison soi-disant hantée. » Hinguant ne dira rien de plus et fermera définitivement sa porte.

• **La famille Puyau.** Rien de remarquable, si ce n'est que le fils âgé de vingt ans est un rôliste convaincu. Il a déjà organisé un Cthulhu grandeur nature dans le grenier de sa maison, et d'aucuns pensent que tous ces phénomènes pourraient être un canular de sa part. « Balmain? Cet escroc? Il a fait son beurre, avec ses séances d'occultisme. La moitié des veuves de Châteauroux venaient chez lui pour discuter avec leur défunt époux. Et je ne parle pas des vieilles filles à l'affût du moindre ragot d'outre-tombe ou des toquées de la boule de cristal! »

• **Robert Cherrier**, professeur de physique. Ce cartésien convaincu a de plus en plus de mal à conserver son scepticisme. Mais il niera jusqu'à l'échafaud avoir assisté à des phénomènes surnaturels. Il connaît la haine d'Hingant pour Balmain. « L'hystérie devient collective. Ça ne m'étonnerait pas que ce soit un incendie criminel. La police n'a pas vraiment enquêté, mais tout cela sent la vengeance à plein nez. Rien de mystérieux là-dedans. »

• **Sylvain Loison**, médecin. Il vit avec une gouvernante qui tient sa maison, et qui allait régulièrement consulter l'occultiste.

Dr Loison: « Ces histoires de poltergeists? Ça ne m'étonnerait pas que ce soit une vengeance du fils Balmain. Personne n'a voulu lui ouvrir sa porte la nuit de l'incendie, alors il monte cette mystification en représailles. »

Mlle Richardot: « M. Balmain était un grand médium. Ses pouvoirs étaient immenses, mais il semblait avoir peur ces derniers temps. Peut-être un mauvais esprit a-t-il voulu se venger de lui? »

• **Éric Izard**, commerçant (buraliste). Il n'a qu'une envie, c'est de partir d'ici! Il essaiera systématiquement de vendre sa maison aux agents de la SAVE à chaque fois qu'ils viendront lui rendre visite.

« Balmain? Depuis que sa femme l'a quitté, il s'est bien enrichi. Je ne sais pas pourquoi elle l'a plaqué, mais depuis qu'il avait monté son espèce de cabinet de médium, il roulait sur l'or. Il a même pu payer de sacrées études à son fils! Enfin, je ne sais pas trop s'il faut croire ces histoires surnaturelles, mais à jouer avec le feu on finit par se brûler. Euh... enfin... c'est pas ce que j'avais dire... »

• **Pierre Harter***, clerk de notaire. Il a fait circuler une pétition pour faire interdire à Balmain d'exercer « son activité de marabout dans un voisinage respectable et respecté ». Représentant typique de la morale bien-pensante, il pense que Balmain n'a eu que ce qu'il méritait.

« Je suis sûr que le fils reprochait à Balmain d'avoir provoqué le départ de sa mère. Si ça trouve, c'est lui qui a tué son père... »

• **Frédéric Fayolle**, photographe. Il a trop lu de revues spécialisées sur les phénomènes paranormaux, et a toujours une explication bizarre à fournir sur la moindre chose, sur un ton très docte. D'habitude, il glose sur la localisation de l'Atlantide ou la résurgence du mouvement druidique, mais les événements qui secouent actuellement le quartier font son délice.

« Vous n'avez jamais entendu parler des phénomènes de combustion spontanée? Il paraît que quand le taux d'ionisation de l'air atteint un certain seuil, et que les conditions magnétiques terrestres sont propices, des corps peuvent prendre feu tout seuls et enflammer ce qui les entoure. Cependant, la manifestation reste toujours confinée dans un rayon de trois mètres et... »

Quant aux manifestations surnaturelles incriminées, il s'agit essentiellement de déplacements intempestifs d'objets (portes qui claquent sans le moindre courant d'air, chaises qui avancent toute seules, objets qui flottent, tombent vers le plafond puis chutent lourdement au sol, etc.) mais aussi des illusions puissantes qui affectent tous les sens pendant quelques secondes: flammes qui apparaissent et disparaissent soudainement, nourriture qui pourrit dans l'assiette pour redevenir normale l'instant d'après, sang qui suinte des murs, etc. (Vous pouvez utiliser les films Poltergeist et Carrie comme source d'inspiration.)

Maison truquée ou maison hantée?

Guillaume vit toujours au n° 5 de la rue Pasteur. Troublé par tout ce qui se passe, il est persuadé que le fantôme de son père est responsable des événements (il n'a pas tort), mais il ne l'avouera jamais. Il a peur d'être pris pour un fou, et de plus, il ne veut pas « trahir » son père.

Si les personnages viennent lui poser des questions ou lui demander de visiter la maison, il se montera méfiant au premier abord. Il refuse de se laisser piéger par des journalistes avides d'articles à sensation. Mais il se laissera peu à peu convaincre d'aider les agents de la SAVE à enquêter, car il se sent un peu fautif de ce qui se passe, « par solidarité familiale ». Dans un premier temps, il les accompagnera quand ils visiteront la demeure, mais si la confiance s'installe entre eux, il leur laissera finalement le champ libre.

La Haine n'est pas véritablement le fantôme de Jean Balmain mais une créature de l'Inconnu apparue pour venger sa mort. Elle cherche donc à punir les voisins qui ont refusé leur aide au cours de l'incendie, et plus particulièrement tous ceux qui détestaient Jean Balmain de son vivant (ils sont signalés par un astérisque). Ce sont ces derniers que Guillaume Balmain (sous Influence) tentera de tuer. Le contrôle du fantôme sur Guillaume n'est pas permanent. Il se « réserve » pour les grandes occasions. Cependant, au fur et à mesure que les agents de la SAVE viendront fouiner dans les affaires de Balmain, la créature de l'Inconnu prendra des mesures pour protéger sa vengeance. La Haine peut intervenir dans un rayon de deux cents mètres autour de la maison. Au-delà de cette limite, les phénomènes cessent. Elle doit être présente à côté de Guillaume quand elle le manipule. Bien sûr, ce dernier n'est absolument pas conscient de ce qu'il fait dans ces moments-là.

L'incendie

Il y a eu une véritable « tempête de feu » dans une seule pièce (cette mystérieuse tempête fait jaser tout le voisinage). Le reste de la maison a été épargné. Quand les pompiers sont arrivés, l'incendie était déjà terminé et ils n'ont pu que constater les faits. Le laboratoire a entièrement brûlé (les murs sont noirs de suie et les meubles totalement calcinés).

C'est en mettant au point un nouveau trucage destiné à faire apparaître subitement des flammes dans un creuset que Jean Balmain a déclenché l'incendie. Il manipulait de l'oxygène pur arrivant du centre de commande (voir le plan) par des tuyaux dissimulés dans les murs. Une étincelle provoquée par un minuscule court-circuit a déclenché la catastrophe. L'oxygène s'est consumé en quelques secondes, provoquant des flammes intenses mais brèves.

Les trucages de Balmain

Grâce à un arsenal d'effets spéciaux, Balmain mettait en scène de superbes séances d'occultisme. Les murs des pièces et les meubles sont truffés de circuits électroniques, de câbles électriques, de micros, de haut-parleurs, de cellules photoélectriques, de rayons infrarouges, de petits moteurs télécommandés... qui ont réussi à donner l'illusion d'une maison « vivante ».

L'explication officielle du médium, que peut donner Guillaume, était la suivante: la maison abrite un esprit perturbé, un ancêtre de Jean, un sorcier brûlé au XVIIe siècle. La vibration de son âme provoque ces phénomènes étranges et permet la création d'un lien privilégié avec le monde des esprits... (Cette explication risque de faire hurler de rire les agents de la SAVE; n'hésitez pas à en rajouter dans l'occultisme de pacotille.)

Le bureau

L'acte d'accusation du sorcier est encadré et placé sur la cheminée. Il s'agit d'une formule latine. Guillaume avertit les enquêteurs et leur fait jurer de ne jamais la prononcer à voix haute. S'ils lui désobéissent (on parie combien?), ils provoquent un phénomène de poltergeist général dans toute la maison. Des meubles bougent dans toutes les pièces, les rideaux se soulèvent, la lumière vacille, un mur tremble! En fait, un simple micro capte les mots et la séquence latine déclenche le phénomène par une commande vocale relayée par un ordinateur. Les meubles affectés sont bien sûr truqués et actionnés par des mécanismes discrets.

Le bureau contient aussi les dossiers de Balmain, rangés dans un superbe bureau d'acajou: fichier de

ses clients, détails sur la vie personnelle de ses consultants, notes de travail, comptabilité. Il est facile de déceler le psychologue diplômé derrière le médium... Un portrait psychologique de tous ses patients est tracé, afin de mieux répondre à leur attente. Les comptes de Balmain sont impeccables, car il fait souvent l'objet de contrôles fiscaux (dénonciation des voisins, certainement). Il a gagné une fortune grâce à ses séances d'occultisme. Dans ses papiers personnels, on peut aussi trouver un contrat d'assurancevie, dont sa femme et son fils sont bénéficiaires (la somme est rondelette).

Le salon

C'est là qu'avaient lieu les grandes séances de spiritisme. Depuis sa place, Balmain contrôlait l'apparition d'hologrammes en plaçant ses mains dans des rayons infrarouges placés de façon stratégique. Un personnage assis à la place du « maître » ou déplaçant ses mains à proximité déclencherait l'apparition d'un ectoplasme: entité blanchâtre à la silhouette vaguement humaine... Au même moment, un bruissement de « conversations spirituelles » se fera entendre en bruit de fond. Des haut-parleurs sont dissimulés dans le faux plafond, tous les contacts électriques des lampes sont truqués et la table est équipée de deux systèmes permettant de contrôler les outils essentiels du médium: le oui-ja (planche présentant sur un cercle les lettres de l'alphabet et les mots « oui » et « non », avec une aiguille montée sur pivot) manipulé grâce à un jeu d'aimants, et un minuscule vérin pour faire basculer la table (et ainsi frapper un ou plusieurs coups). Ces deux mécanismes se commandent en appuyant sur certaines moulures de la table. Bien sûr, une superbe nappe dissimule tout cela.

Le laboratoire

Cette pièce abritait tout un bric-à-brac occulte pour les consultations particulières: boule de cristal, baguettes de sorcier, pentacles tracés à l'encre rouge sur du parchemin, etc. (révélations de Guillaume). Il ne reste plus que des cendres. Les murs calcinés peuvent facilement révéler leurs secrets si on les examine de près. Les fils électriques, les câbles et tous les systèmes installés par Balmain ont quasiment été mis à nu par l'incendie. C'est d'ailleurs pour cela que les pompiers ont conclu à un accident, en supposant qu'un court-circuit avait mis le feu à la pièce.

Le centre de commande (pièce secrète)

Cette pièce, cachée derrière un faux mur, est le centre névralgique de l'installation de Balmain. On y accède par la chambre de ce dernier, en manipulant une moulure.

Un ordinateur permet de programmer les manifestations occultes et télécommande tous les objets truqués de la maison. Un matériel vidéo sophistiqué permet de créer des hologrammes. Divers fils et câbles électriques sortent des murs pour se connecter au matériel. Un tuyau de caoutchouc arrive sur deux grosses bouteilles d'oxygènes (vides) placées contre un mur.

Les manifestations réelles

Bien sûr, il est impossible que toutes les maisons du quartier soient truquées. Les phénomènes qui ont lieu chez les voisins sont parfaitement réels. Dans la demeure même de Balmain, les poltergeists ne se sont plus manifestés depuis la mort de l'occultiste (et pour cause!). Guillaume pourra confirmer la chose.

Si les personnages tentent de percevoir l'Inconnu dans la maison, ils en trouveront des traces importantes dans la pièce incendiée (c'est là que s'est manifestée la Haine pour la première fois), et à proximité des endroits où le fantôme vient de provoquer un poltergeist (uniquement pendant la manifestation et dans les minutes qui suivent), et finalement sur Guillaume quand celui-ci est directement manipulé.

Dès que les investigations des agents de la SAVE deviennent trop précises, le fantôme commence par faire tomber délibérément des objets lourds sur les enquêteurs, pour les pousser à partir. Ensuite, il lancera des illusions terrifiantes sur eux (n'oubliez pas de demander un Test-Peur approprié). Si les personnages passent la nuit dans la maison, il choisira particulièrement ce moment pour les attaquer. Finalement, quand toutes les approches « subtiles » auront échoué, il prendra le contrôle de Guillaume et le forcera à attaquer les personnages: d'abord en préparant des accidents (fils électriques dénudés, marche sabotée dans l'escalier) et si cela ne suffit pas, avec des méthodes plus directes: le grand couteau de cuisine... La Haine n'est pas particulièrement intelligente. Quand la ruse échoue, elle utilise « la grosse artillerie ».

Éventuellement, la Haine tentera de prendre le contrôle d'un des personnages grâce à la discipline Influence. Ce dernier ressentira une haine intense pour ses compagnons et deviendra extrêmement agressif à leur égard. De plus, il les poussera à abandonner l'enquête et à conclure à une simple

mystification, un canular où l'Inconnu n'a absolument pas sa place.

Expéditions nocturnes

Si les personnages surveillent Guillaume Balmain, ils remarqueront que ses activités deviennent de plus en plus suspectes. Une nuit sur deux à partir du moment où ils ont lié connaissance avec Guillaume, il accomplira les actions suivantes:

— Le jeune homme sabote les freins de la voiture de Pierre Harter, garée dans le jardin devant sa maison. Si personne n'intervient, le clerc de notaire se tuera le lendemain matin dans un accident de la route.

— Guillaume pénètre dans la cave de la maison des Fourcade, et met le feu à la cuve à mazout qu'elle abrite. Toute la famille périra dans l'incendie.

— Il se rend finalement dans le jardin de Dominique Hinguant et tente de pénétrer dans la maison. Il a un couteau de cuisine dans sa poche et compte bien s'en servir. Malheureusement, le peintre le surprend et décide de passer lui aussi aux actes. Il s'ensuit alors un combat terrible entre les deux hommes, l'un d'eux étant possédé par une créature de l'Inconnu, l'autre par une folie meurtrière... Il faut intervenir rapidement pour les séparer, sinon Guillaume finira par tuer Hinguant, après avoir été à moitié étranglé (il a reçu dix blessures).

Note technique: les deux hommes infligent des dégâts de CD 4 et voient tous leurs scores physiques augmentés de +30 à cause de la frénésie qui les habitent.

Opération destruction

Pour se débarrasser de la Haine, plusieurs méthodes sont possibles:

- Eloigner du quartier Guillaume et ses quatre victimes désignées. Leur absence devra durer au moins un an. La Haine est attachée au site et ne pourra pas suivre Guillaume. L'absence des victimes et de son « outil » l'affaiblira peu à peu et elle finira par disparaître.

Pour mettre cette méthode en oeuvre, il faudra remarquer que Guillaume s'attaque uniquement à certaines personnes au cours de ses expéditions nocturnes, et que ce sont les plus virulentes envers Jean Balmain. De plus, aucun phénomène étrange ne se déroule au-delà de deux cents mètres du n° 5 de la rue Pasteur, alors qu'un autre « ennemi de Balmain » réside plus loin et n'est pas inquiété par les poltergeists.

- En détruisant la maison où la Haine s'est manifestée.
- En parvenant à ramener les quatre victimes à de meilleurs sentiments envers Jean Balmain. Il s'agit alors de déployer des trésors de persuasion. Nous admettons qu'un « pardon chrétien » des offenses du mécréant sera suffisant...
- Guillaume parvient à tuer les quatre victimes désignées. Gageons que ce n'est pas la méthode que choisiront les agents de la SAVE.

PLAN, PNJ & CRÉATURES

Guillaume Balmain

Guillaume est un jeune homme pâle, un peu maladif, aux traits tirés. Il semble souvent absent quand on lui parle, et passe fréquemment du coq à l'âne dans ses conversations. Étudiant doué, il mène de front des études en droit et en informatique. Pour vaincre sa timidité, il a tenté de faire du théâtre mais il n'a pas réussi à s'intégrer et a finalement abandonné. Depuis, il s'est réfugié dans la musique (il joue de la flûte traversière). Guillaume aidait de temps en temps son père dans ses séances de spiritisme, et était aussi crédule que les consultants. Il ne sait que penser des manifestations surnaturelles qui affligent le quartier, mais il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les stopper. Malheureusement, c'est par sa main que la Haine a décidé d'agir.

AGI 38 DEX 62 CHA 38 PER 74 AUR 42 RES 53 FOR 58 VOL 65

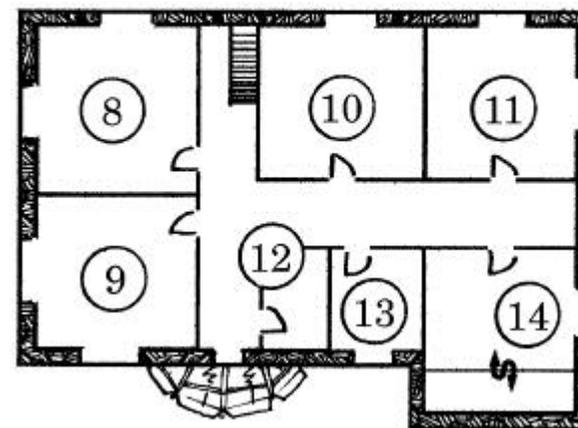
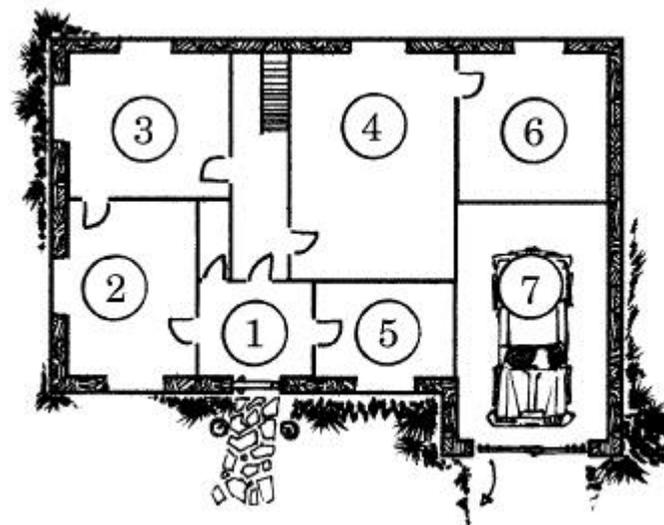
Compétences: Conduite N/83, Droit M/84, Informatique M/99, Investigation N/70, Langue moderne (anglais) N/84, Musique N/75, Natation N/68, Théâtre N/75.

Combat: Corps à corps 48, Nombre de blessures 27, Seuil critique 22, Vitesse de guérison 5, Initiative 3+1d10, Mouvement 9m, Sprint 26m, Escalade 1m, Escaliers 2m.

Dominique Hingant

Peintre de talent, Dominique excellait autrefois dans la peinture géométrique symboliste... Depuis un an, il s'est reconverti dans le figuratif et ne peint plus que des portraits de sa chère épouse. Cette obsession a fini par devenir une névrose, et sa rancœur, ou plutôt sa haine, s'est cristallisée sur Balmain. Il regrette amèrement que l'occultiste soit mort dans l'incendie, car il aurait voulu le tuer de ses propres mains. La folie gagnant, il a décidé que Guillaume était la victime expiatoire qu'il lui fallait...

AGI 35 DEX 72 CHA 41 PER 78 AUR 37 RES 43 FOR 54 VOL 38



Compétences: Antiquités M/89, Critique d'art M/88, Peinture E/125, Photographie M/105, Savoir-faire N/63, Sculpture N/90.

Combat: Corps à corps 45, Nombre de blessures 24, Seuil critique 19, Vitesse de guérison 4, Initiative 3+1d10, Mouvement 9m, Sprint 25m, Escalade 1m, Escaliers 2m.

Haine

(variante de celle présentée p. 169 des règles)

AGI n/a DEX n/a PER 132 AUR n/a RES n/a FOR n/a VOL 85

PVS 135 ATT 1 (pouvoir) CD n/a BL n/a MT -40 MV 22 mètres (I) Type Indépendant, Maître Forme I (m)

Pouvoirs: Influence N/88, Télékinésie N/78, Illusion M/104, Manifestation corporelle spéciale automatique.

La Haine peut se rendre invisible et immatérielle à volonté. Elle se déplace toujours comme une créature immatérielle, même en utilisant la Manifestation corporelle. La Manifestation corporelle coûte 1 point de VOL, et permet à la Haine de se rendre visible (silhouette de Jean Balmain) aux êtres humains, sous forme spectrale (il est donc difficile de distinguer ses traits).

Anne Vétillard

illustration: Rolland Barthélémy

plan: Cyrille Daujean